**Course Design课程设计**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **总领域**  **General Area** | **主题**  **Topic** | **涵盖部分**  **2 Aspects** | **涉及话题**  **Topic** | **选用文本**  **Type of Text** | **活动类别**  **Type of Activity** | **评估/测试**  **Assessment** | **LP** | **TOK** | **教材**  **Resources** |
| 青少年 | **通讯与媒体** | 互联网： | * 网游+网瘾 * 免费报纸的广告影响青少年消费 | 报纸、网上材料 | Talkshow,  debate,  interview,  research |  |  |  |  |
| 广告 |
| **全球性问题** | 人口迁移 | * 城乡间 、国际性(民工子弟、新移民) * 偶像吸毒问题 | 博客、专栏文章、新闻报道 |  |  |  |  |  |
| 吸毒问题 |
| **社会关系** | 代沟 | * 未来职业规划 * 早恋 * 网友算不算朋友？ * 虚拟社交利与弊 | 博客、书信、日记、辩论 | 辩论（稿） |  |  |  |  |
| 虚拟社交 |
| 健康 | 吸毒问题 | * 青少年吸烟吸毒问题（吸烟的广告、电影上美化烟客形象） * 学校家庭社会的责任 * 升学、社交、减肥的压力 | 传单、访谈、广告、正式报告、新闻报道 |  |  |  |  |  |
| 青少年压力 |
| 休闲 | 偶像对青少年的影响 | * 追星族 * 如何选择健康的业余爱好 | 博客、访谈、广告、评论 | Survey |  |  |  |  |
| 业余爱好  （互联网：网游+网瘾；流行歌曲） |
| HL两篇（部）文学作品： | | | | | | | | | |